

Aluno (a): _____

Nº _____

PROPOSTA DE REDAÇÃO – 1ª SÉRIE:

Texto I - Inadimplentes: 3 em 10 são jovens de periferia

Um estudo da Serasa Experian mostrou que 62,8 milhões de consumidores estavam inadimplentes em maio, o que representa 40,1% da população adulta do país. O número representa uma queda de 0,7% em relação ao mês anterior, mas um aumento de 2,2% em relação a maio do ano passado. Os dados também mostram que Jovens Adultos da Periferia, que compreendem 16,8% de toda a população brasileira, são o grupo com maior inadimplência, com 32% do total. “Esse grupo de pessoas são os mais atingidos pelo desemprego, que é um dos principais fatores de inadimplência”, afirma Luiz Rabi, economista da Serasa Experian. O perfil desse grupo compreende jovens adultos, moradores de zonas periféricas, com difícil rotina devido às limitações de acesso à educação e por causa da falta de infraestrutura dos bairros onde moram. E o grupo tem a maior representatividade entre os inadimplentes desde 2017. O segundo grupo mais endividado em maio foi o da Massa Trabalhadora urbana, representando 16% do total, e em seguida são os Adultos Urbanos Estabelecidos, com 10%. Apesar da queda do indicador, não parece haver uma tendência para diminuir a inadimplência.

<https://extra.globo.com/noticias/economia/inadimplentes-3-em-10-sao-jovens-de-periferia-23784353.html>

PROPOSTA DE REDAÇÃO: Imagine que você seja diretor de um colégio que, tendo em vista a matéria acima e preocupado com a situação financeira da comunidade escolar, sobretudo os alunos, decida promover uma CAMPANHA EDUCATIVA que: 1) conceitue o tema “Inadimplência”; 2) apresente dados da pesquisa acima para ilustrar o tema; 3) apresente noções de educação financeira; 4) advirta a respeito dos desgastes a que estão sujeitos os inadimplentes; 5) incentive a comunidade escolar a evitar a inadimplência. Essa campanha será divulgada no site do colégio.

O que é Campanha?

Campanha são os esforços de uma coletividade em direção a um determinado objetivo. É um gênero textual de caráter sócio-reivindicatório, do tipo injuntivo – ao final de uma campanha, há um pedido, um incentivo à coletividade para agir, doar, cooperar etc.

Como fazer?

Não há uma estrutura fixa a ser seguida. A redação da campanha é maleável e, muitas vezes, utiliza-se também de textos não verbais; é conduzida na 3.ª pessoa do singular; usa vocabulário simples, vez que pretende alcançar todo o tipo de leitor; o título e o subtítulo devem antecipar (o quanto possível) o objetivo e o beneficiário da campanha. Assim:

Campanha de arrecadação de alimentos ao asilo

Geralmente, a divulgação de campanhas é feita nas redes sociais e, por isso, é preciso privilegiar a concisão textual, ou seja, usar o mínimo de palavras para a elaboração da campanha. O redator deve, também, ter cautela e não prescrever ordens à coletividade – a adesão a campanhas é voluntária e não obrigatória, por isso precisa ser persuasiva e elegante.

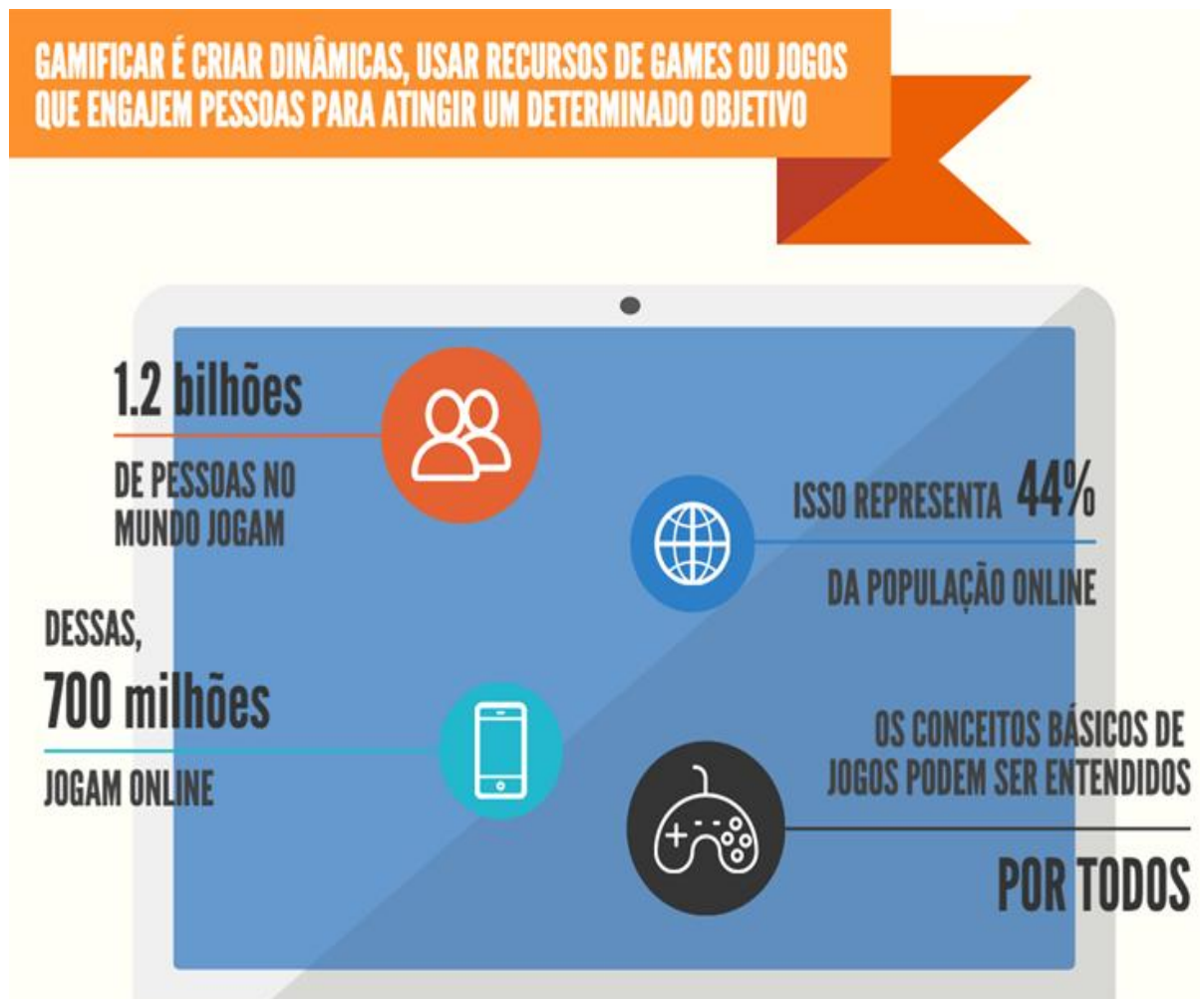
Ao final da leitura, quem tiver interesse em aderir à campanha deve ter as seguintes informações, consideradas as peculiaridades de cada situação:

- . Quem promove – pessoa física, entidades filantrópicas, escolas, ONGs etc.;
- . Motivo – chuva provocou alagamento e há desabrigados; família carente foi despejada etc.;
- . Quem são os beneficiários – asilo, orfanato, escola, igreja, Fulano de Tal etc.;
- . Qual o objetivo – doação de alimentos (mencionar que tipo de alimento), materiais de higiene, agasalhos, dinheiro (mencionar Banco e c/c), material escolar, cadeira de rodas, prestação de serviços (local, data) etc.;
- . Endereço para entrega da doação – nome de quem vai recebê-la, horário do recebimento;
- . Período em que vai acontecer – por exemplo: de 20 de janeiro a 12 de fevereiro;
- . Convite para que a comunidade participe da entrega da doação;
- . Pedido para que seja divulgada a campanha nos contatos particulares etc.

PROPOSTA DE REDAÇÃO – 2ª SÉRIE:**Texto I - Gamificação: o que é e como pode transformar a aprendizagem**

Gamificação (ou, em inglês, gamification) tornou-se uma das apostas da educação no século 21. “Gamificar” significa usar elementos dos jogos, de modo a engajar pessoas para atingir um objetivo. Na Educação, o potencial da gamificação é imenso: ela funciona para despertar interesse, aumentar a participação, desenvolver criatividade e autonomia, promover diálogo e resolver situações-problema. (...) Em vez de trazer jogos já existentes para a sala de aula, o educador pode explorar a gamificação por meio de certas dinâmicas com sua turma: a principal é trabalhar a partir de missões ou desafios, que funcionam como combustível para a aprendizagem. Dessa forma, todo conhecimento serve a um propósito, o que envolve os estudantes no processo. Outras alternativas são utilizar pontos, distintivos ou prêmios como incentivo; definir personagens (avatares) ou cenários específicos com que os alunos precisam lidar ou propor obstáculos a serem superados. A gamificação é uma das respostas a diversos males que afetam a educação tradicional, sendo o maior deles o desinteresse dos estudantes. Falta de interesse é a principal causa de evasão escolar no Ensino Médio. De acordo com os dados da PNAD Contínua 2019, do IBGE, das 50 milhões de pessoas de 14 a 29 anos do país, 20,2% (ou 10,1 milhões) não completaram alguma das etapas da educação básica. Entre os principais motivos para a evasão escolar, os mais apontados foram a necessidade de trabalhar (39,1%) e a falta de interesse (29,2%). Entre as mulheres, destaca-se ainda gravidez (23,8%) e afazeres domésticos (11,5%).

Disponível em: <<https://site.geekie.com.br/blog/gamificacao/>>. Adaptado. Acesso em 22.jun.2022.

Texto II

https://moodle.ead.ifsc.edu.br/pluginfile.php/224604/mod_book/chapter/16220/o-que-e-gamificacao-1.png?time=1532556528542. Adaptado. Acesso em 22.jun.2022.

PROPOSTA DE REDAÇÃO: A partir do material de apoio e com base nos conhecimentos construídos ao longo de sua formação, redija um texto dissertativo-argumentativo, em norma padrão da língua portuguesa, sobre o tema: “**A interferência da gamificação no processo educativo**”. Apresente a proposta de intervenção social que respeite os direitos humanos. Selecione, organize e relacione, de maneira coerente e coesa, argumentos e fatos para defesa de seu ponto de vista.

INSTRUÇÕES PARA A REDAÇÃO

1. O rascunho da redação deve ser feito no espaço apropriado.
2. O texto definitivo deve ser escrito à tinta, na folha própria, em até 30 linhas.
3. A redação que apresentar cópia dos textos da Proposta de Redação ou do Caderno de Questões terá o número de linhas copiadas desconsiderado para efeito de correção.
- 4. Receberá nota zero, em qualquer das situações expressas a seguir, a redação que:**
 - 4.1. Tiver até 7 (sete) linhas escritas, sendo consideradas “texto insuficiente”.
 - 4.2. Fugir ao tema ou que não atender ao tipo dissertativo-argumentativo.
 - 4.3. Apresentar parte do texto deliberadamente desconectada do tema proposto.